S.T.A.L.K.E.R.

EL JUEGO DE MESA

REGLAMENTO Y GUÍA DE MISIONES DE LOS EXTRAS

COMPONENTES

* El contenido de las cajas de Misión se detalla en las páginas 6 y 7 del Diario de sucesos de los extras (la parte posterior del Reglamento y guía de misiones de los extras).

CARTAS

Cartas estándar

10 cartas de Arma

4 cartas de Anomalía

9 cartas de Contacto

20 cartas de Alijo de tesoro

Cartas pequeñas

8 cartas de Artefacto

Cartas grandes

4 cartas de Enemigo

1 carta de Ayuda

4 cartas de Stalker

COMPONENTES DE PAPEL

1 Reglamento y guía de misiones de los extras

4 conjuntos de pegatinas

FICHAS

5 fichas de Botín

13 fichas de PS de Enemigo

1 ficha de Alerta universal

MINIATURAS

4 miniaturas de Stalker

1 dado de Imán

OTROS

9 losetas de Tablero

6 cajas de Misión*

S.T.A.L.K.E.R. EL JUEGO DE MESA
CAJA DE EXTRAS

Esta caja de extras añade componentes e Historias adicionales a S.T.A.L.K.E.R. El juego de mesa. En cuanto abras la caja, puedes añadir sus componentes a la caja básica siguiendo estas reglas:

1. Añade las 4 cartas de Stalker a las de la caja básica. Aunque estés en mitad de la campaña, si quieres puedes cambiar alguno de tus Stalkers por los nuevos.
2. Añade las 10 cartas de Arma al mazo de Armas. Podrás hacerte con ellas siguiendo las reglas habituales.
3. Añade las 4 cartas de Anomalía al mazo de Anomalías. Podrás toparte con ellas siguiendo las reglas habituales (por ejemplo, pueden aparecer como una Anomalía al azar de un tipo específico durante una Misión o un Escenario de Supervivencia en la Zona).
4. Coge las cartas de Contacto **C31**, **C32**, **C33**, **C34** y **C35** y ponlas en el Alijo. Son nuevas cartas de Contrato que puedes elegir durante la Exploración de la Zona. Añade los Contactos restantes al mazo de Contactos. Podrás desbloquearlos más adelante durante la campaña.
5. Añade las 8 cartas de Artefacto al mazo de Artefactos. Podrás hacerte con ellos siguiendo las reglas habituales.
6. Añade las 4 cartas de Enemigo al mazo de Enemigos. Te las verás con ellos durante los Escenarios de Supervivencia en la Zona.
7. Añade la carta de Ayuda del dado de Imán a las otras cartas de Ayuda.
8. Añade las 9 losetas de Tablero a las de la caja básica. Las losetas de Tablero extra tienen los siguientes números: **31/34, 32/43, 33/48, 35/36, 37/44, 38/45, 39/46, 40/47** y **41/42**.
9. Pon todas las fichas en sus respectivos lugares de la bandeja de fichas.

Todas las cartas que vas a añadir a las de la caja básica tienen las letras SG en una de las esquinas para que sea más fácil identificarlas en caso de que más adelante desees separar los extras del juego básico.

4 miniaturas de Stalker adicionales

A partir de ahora tendrás disponibles 4 nuevas miniaturas de Stalker. ¡Usa las que te apetezcan!

Dado de Imán

El dado de Imán sirve como sustituto del dado de Anomalía estándar cuando interactúas con las Anomalías. Sustituye las caras y por una de y otra en blanco, lo que ofrece nuevas posibilidades y una distribución de las tiradas desequilibrada a propósito.

Puedes añadir el dado de Imán a cualquier Misión o Escenario de Supervivencia en la Zona. Basta con sacar el dado y su carta de Ayuda y aplicar sus reglas a la partida.

Historias C y D

La caja de extras añade dos Historias adicionales que contienen 3 Misiones cada una. Puedes incorporarlas a tu campaña después de completar con éxito las Misiones **A3** y **B3**.
Para añadirlas, actualiza tu Mapa de la Zona con las siguientes pegatinas:

- 24. «Misión **C1**, Negocios arriesgados»
- 36. «Misión **D1**, Un grito de socorro»

Cuando empieces a jugar a las Historias extra, te recomendamos que guardes las cajas de Misión de la caja básica en la caja de extras y las cajas de Misión de los extras en la caja básica.

Alijos de tesoro

Hay 4 nuevas fichas de Botín que representan alijos guardados con llave o restringidos de otras maneras que (probablemente) contienen cosas maravillosas. Siguen todas las reglas normales del , pero siempre que resuelvas y resulte ser un Alijo de tesoro (es decir, contiene un icono de), tendrás que pagar un coste adicional para abrirlo. Si no puedes abrir el alijo o decides no hacerlo, vuelve a ponerlo en su casilla, bocarriba. Se puede resolver de nuevo más adelante.

Cada vez que abras con éxito un alijo de este tipo, roba 1 carta de Alijo de tesoro y obtén las recompensas indicadas. Si alguna de ellas no está disponible (por ejemplo, porque ya tienes los Objetos indicados), simplemente obtén todo lo que puedas.

¿Quizá alguien había abierto este alijo antes?

- **Alijo irradiado:** Tienes que aumentar tu dosis de Radiación en 5 (esta cantidad puede verse reducida por tu Blindaje) para abrir el alijo.
- **Alijo atrancado:** Tienes que deslizar 1 de tus fichas de Turno hacia abajo una vez como si realizaras una para abrir el alijo.
- **Alijo en compartimento oculto:** Tienes que descartar 1 para abrir el alijo.
- **Alijo con mecanismo:** Tienes que descartar un de tus Bolsillos para abrir el alijo.

La mayoría de las cartas de Alijo de tesoro son de un solo uso y se retiran del juego al abrir los alijos. ¡Pueden llegar a contener riquezas inimaginables!

REFERENCIA DE FIGURAS

En esta caja de extras aparecen nuevos Enemigos y Anomalías. Estas son las figuras exactas que los representan.

ENEMIGOS

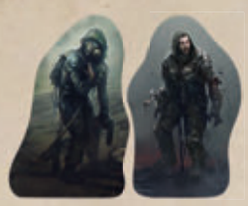
6 Roedores
(Alimaña)

5 Perros
(Pseudoperro, Alimaña)

2 Chupasangres
(Chupasangre de pantano)

2 Plagas
(Plaga enjambre)

1 Izlom (Izlom enfurecido/
Izlom acorralado)



8 Zombis
(Zombi iracundo)

4 Enemigos Militares
(Defensor del hospital)

2 Enemigos con exoesqueleto
(Mercenario en exoesqueleto)

2 Bandidos
con ametralladora
(Francotirador mercenario)

8 Bandidos
(Bandido veterano)

ANOMALÍAS

3 Eléctricas
(Arco, Electropiedras)

3 Abrasadoras
(Aliento de fuego)

3 Químicas
(Nube tóxica)

3 Gravitacionales I
(Tornado de hierro)

2 Espaciales
(Portal)

CRÉDITOS

Dedicado a la memoria de Łukasz Orwat, el mejor de nosotros. Ojalá volvamos a vernos.

Diseño del juego: Paweł Samborski

Basado en la saga de videojuegos S.T.A.L.K.E.R. de GSC Game World © 2024 GSC Game World Global Ltd.

Diseño de los extras de la campaña: Filip Tomaszewski y Konrad Sulżycki

Pruebas y desarrollo: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski y Paweł Samborski

Pruebas internas: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Piotr Chmielewski, Michał Lach, Wojciech Frelich y Michał Ozon

Diseño narrativo: Marcin Mortka, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki y Filip Tomaszewski

Redacción: Marcin Mortka y Aleksandra Kleśta

Edición: Matt Click y Daniel Morley

Corrección: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Frederick Jeremy Freeman y Wiktoria Ślusarczyk

Dirección artística: Patryk Jędraszek y Adrian Radziun

Diseño gráfico: Adrian Radziun, Łukasz Styrna y Klaudia Wójcik

Ilustraciones: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek y Magdalena Cieplak

Diseño de personajes: Ewa Labak y Pamela Łuniewska

Modelado 3D: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek y Jędrzej Chomicki

Maquetación: Patrycja Marzec y Angelika Kajmowicz

Producción: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski y Michał Matłosz

Equipo de GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova y Maksym Tkachenko

Apoyo espiritual: Anna Lis-Wilkosz y Jordan Luminais

Agradecimientos especiales: Grzegorz Cichoszewski y el equipo de 7siekier, Aleksander Soból, Maciej Szwaba y Krystian Łuszacki. ¡Y a todos los que nos apoyaron durante la creación y el desarrollo del juego!

Traducción al español: Ángel Martínez Murillo

Edición de la versión española: Ángel Martínez Murillo

Corrección de la versión española: David Monzó

Maquetación de la versión española: Krzysztof Klemiński, Angelika Kajmowicz y Patrycja Marzec

Coordinación de la traducción: Anna Czajka y Adrianna Kocięcka

S.T.A.L.K.E.R. Y GSC GAME WORLD SON MARCAS REGISTRADAS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Negocios arriesgados
Prólogo

Cierta canción decía «amistad y dinero, agua y aceite; si me dejas la pasta, no vuelves a verme». El caso es que, cuando se trata de tu viejo colega Hiena, por alguna razón no es así. Con él no pasa, no señor, le dejas la pasta y ahí lo tienes de nuevo... Generalmente, para pedirte más. Es que, ya sabes, es un emprendedor, siempre a la caza de otro proyecto lucrativo, evitando que el dinero se estanque, «manteniendo la guita en movimiento», como él dice. En resumen, es un mamoncete escurridizo. Lo que pasa es que los negocios de Hiena a veces sí que son lucrativos. ¡El hombre es un casino andante!

Esta vez, cuando apareció tu «empresario favorito», te apetecía jugar un poco a la ruleta. Ni siquiera prestaste mucha atención cuando Hiena te soltó su último y encantador discurso de ventas: algo sobre comunicaciones interceptadas, falsos agentes explosivos y matones despistados que no distinguen lo combustible de lo inflamable. Una gran oportunidad, te prometió. ¿La apuesta? 20 000 cupones con la perspectiva de transformarlos en 100 000 cupones calentitos en solo diez días. ¿Exageraba? Claro que sí. Pero incluso si solo ganabas la mitad de eso, le daría un vuelco a tu vida. Así que se marchó con tu dinero.

Ahora, es el momento de cobrar tus ganancias por este arriesgado negocio. Hiena ha elegido un punto de encuentro cerca del único hospital decente de la Zona, un centro privado abierto a todo el que pueda pagar sus servicios y con una «enfermería» bien equipada en más de un sentido de la expresión. Sin embargo, conociendo a Hiena y sus proyectos, si él iba a ganar algo, probablemente quería decir que alguien iba a perder algo primero. Sería prudente prepararse para cualquier eventualidad, incluidos clientes insatisfechos o socios mosqueados.

Resumen de la misión:

Tienes que reunirte con Hiena para recuperar el dinero prometido. Como a menudo sus «proyectos» son más bien poco legales, en este mismo momento podría estar en busca y captura y tener una fuerza armada persiguiéndolo.

Saca la caja de Misión **C1** «Negocios arriesgados» de la caja del juego. Contiene todos los componentes específicos de la Misión que necesitarás durante la preparación y mientras juegas.

Ahora vuelve al paso **6** del Archivador de campaña, «Navegación por la Zona», y continúa.

Cuando te acercas al punto de encuentro, oyes unos disparos lejanos y... ¿aullidos? Alguien con menos experiencia maldeciría su suerte y a ese capullo que siempre anda metiéndose en líos, pero tú solo suspiras. Fuiste tú quien decidiste jugar a la ruleta y esta vez toca jugarla con balas.

Los arbustos cercanos se agitan y una figura encorvada se precipita al sendero poniéndose a tiro. Ves un rostro familiar retorcido en una mueca dolorosa... Hiena empieza a toser. La sangre se derrama por su barbilla y gotea sobre su chaqueta, a juego con la fea mancha roja que florece en su costado izquierdo.

—Ay, me han desgraciado pero bien —exhala mientras le vendas la herida—. Y este lamentable trapo no me va a mantener con vida mucho tiempo. ¿Quieres ver ese dinero tuyo, eh? Lo tengo a buen recaudo, pero ya hablaremos de dinero cuando me lleves al hospital, y más vale que tengas cinco o diez de los grandes para que me admitan o los dos vamos a tener un problema. Ahora date prisa, tengo un maldito pelotón entero pisándome los talones. Tenemos que perderlos, hacer que se separen. Luego, podremos... —Hiena hace una pausa para toser más sangre—. Luego, podremos intentar cargarnos a esos perros uno por uno.

1. Preparación del Tablero

Busca las losetas de Tablero **28**, **33**, **34**, **35** y **45** y ponlas como se indica.

2. Preparación del Entorno

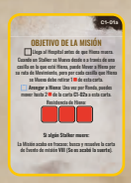
Cartas de Entorno:

- Saca todas las cartas de Entorno de la caja de Misión **C1**.
- Busca las cartas **C1-01a** (**Objetivo de la misión**) y **C1-02a** (**Hiena herido**), léelas y ponlas junto al Tablero. Pon 3 🟥 en la carta **C1-01a** y 6 🟥 en la carta **C1-02a**. Si juegas con 1 o 2 Stalkers, pon 1 🟥 adicional en la carta **C1-02a**.
- Busca la carta **C1-03a** (**Puente de madera**) y ponla junto al Tablero.
- Ahora, pon las siguientes cartas en el Tablero como se indica en la ilustración de abajo: **C1-04a**, **C1-05a**, **C1-06a**, **C1-07a**, **C1-08a** y **C1-09a**. Estas son tus cartas de Pieza iniciales.
- Deja las cartas de Entorno restantes formando el mazo de Entorno junto al Tablero, ya que las necesitarás durante la Misión.

Anomalías:

- Busca la carta de Anomalía Nube tóxica y ponla junto al Tablero.
- Roba 1 pieza de Anomalía química al azar (**1**, **4** o **12**) y ponla en el Tablero de forma que la punta del triángulo del centro de la Anomalía apunte a la parte superior del Tablero.
- Pon 1 🟩 en el centro de la pieza de Anomalía. Luego, pon la figura de Anomalía correspondiente sobre él.

Mazo de Entorno



Objetivo de la misión

Hiena herido

Puente de madera

Anomalía Nube tóxica

3. Otros preparativos

Stalkers:

- Pon las miniaturas de Stalker en la casilla marcada como «Punto de inicio».
- Busca 1 figura de Bandido con escopeta y ponla en la casilla marcada como «Punto de inicio». Representa a Hiena y no ocupa espacios en las casillas.

Enemigos:

- En la caja de Misión **C1**, busca la carta de Enemigo Zombi iracundo y ponla junto al Tablero. Márcala con 1.
- En la caja de Misión **C1**, busca la carta de Enemigo Francotirador mercenario y ponla junto al Tablero. Márcala con 2.
- Busca la carta de Enemigo Mercenario y ponla junto al Tablero. Márcala con 2.
- Busca 8 figuras de Zombi. Pon 5 de ellas en las casillas marcadas con y 3 junto al Tablero.
- Busca 2 figuras de Bandido con ametralladora y ponlas junto al Tablero. Representan a los Francotiradores mercenarios.
- Busca 4 figuras de Enemigo Militar y ponlas junto al Tablero.

Botín :

- Coge 13 fichas de Botín al azar y ponlas en pilas en el Tablero como se indica.

Fichas de Desconocido :

- Dependiendo del número de Stalkers, coge un conjunto de fichas de Desconocido, mézclalas y ponlas en una sola pila en la casilla marcada con 6 como se indica:
  - » 4 - × X, 2 × , ×
- Dependiendo del número de Stalkers, coge un conjunto de fichas de Desconocido, mézclalas y ponlas en 2 pilas de 4 fichas en la parte inferior del Tablero como se indica:
  - » Un solo Stalker: 3 × X , 4 × , 1 ×
  - » 2 Stalkers: 2 × X, 3 × , 1 × , 2 ×
  - » 3 Stalkers: 1 × X , 2 × , 2 × , 3 ×
  - » 4 Stalkers: 3 × , 2 × , 3 ×

Otras fichas:

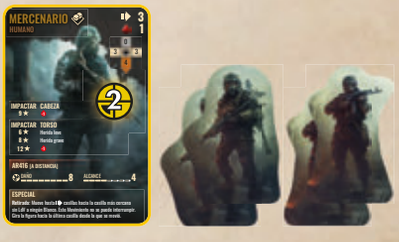
- En la caja de Misión **C1**, busca 6 fichas de Inestabilidad y ponlas al azar bocarriba en los espacios de las cartas de Pieza **C1-04a**, **C1-05a** y **C1-06a** como se indica. Sus reglas se describen en la carta **C1-03a**.

Mazo de Eventos:

- Saca todas las cartas de Evento de misión de la caja de Misión **C1**.
- Apila las cartas de Evento de misión por orden numérico, bocabajo. La carta de Evento de misión **I** debe estar arriba y la **VIII** abajo. Este será tu mazo de Eventos.

¡Empieza la misión!
Comienza la primera Ronda.

Mazo de Eventos



Negocios arriesgados
Epílogo

Has hecho todo lo que podías. El destino de Hiena está ahora en manos de los mejores matasanos de la Zona, o como mínimo por eso es por lo que has pagado. En efecto: de algún modo, has acabado palmando aún más dinero en lo que se suponía que era un simple cobro de deudas. Al menos has salido vivo de esta «gran oportunidad» y esos bandidos aulladores descerebrados no se atreverán a atacar el hospital.

Ahora te toca no llamar la atención y esperar. ¿Quizá podrías visitar uno de los escondites de Hiena para pasar el rato? Sabes que es poco probable que haya escondido allí tu dinero, pero tal vez puedas encontrar alguna información sobre esa maldita idea suya de negocio.

Recompensas del Escenario:

- Marca la Misión **C1** como no disponible.

Luego, actualiza tu mazo de Enemigos añadiéndole las cartas de Enemigo Zombi iracundo y Francotirador mercenario.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con las siguientes pegatinas:

- Actualiza tus Logros en el Mapa de la Zona con la pegatina 32. «Dinero sangriento»
- 25. «Misión **C2**, Día de cobrar»
- 27. «Escondite de Hiena»
- Si tienes la carta Diario del viejo, 28. «Correo retrasado»

Devuelve todas las cartas de Evento de misión y Entorno a la caja de Misión **C1**.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Día de cobrar
Prólogo

Es hora de ver qué tal le va a tu querido colega Hiena. Conociendo a ese zascandil, estará ya deglutiendo caldo de pollo con esa boquita de oro suya y quejándose, más por montar el espectáculo que por el dolor, para que alguna pobre enfermera vuelva a darle un baño. Él todo cómodo y feliz, mientras tú sigues sin tener ni de lejos tanta pasta como te mereces. Pero le vas a hacer pagar por todas las molestias, te vas a cobrar tu comisión. Basta con que llegues al hospital.

El trayecto es casi agradable para los estándares de la Zona: no hay mucha radiación, las anomalías son escasas y la población local de zombis es numerosa pero fácil de evitar. El bueno del izlom, si no le molestas, también debería dejarte en paz. Sí, todo un paseo por el parque cuando no te persigue un pelotón de bandidos aullando. Y esta vez, el paseo te lleva directamente al premio.

Resumen de la misión:

Esta Misión tendrá lugar en la misma área que la Misión **C1**. La radiación es relativamente baja en la zona. Hay muchos Zombis duros de pelar, pero un disparo preciso en la cabeza suele ser una buena solución. Si por el motivo que sea te da por meterte con el izlom, recuerda que no le puedes aplicar .

Saca la caja de Misión **C2** «Día de cobrar» de la caja del juego. Contiene todos los componentes específicos de la Misión que necesitarás durante la preparación y mientras juegas.

Ahora vuelve al paso **6** del Archivador de campaña, «Navegación por la Zona», y continúa.

Cuando llegas al hospital, te das cuenta al instante de que algo va mal. Médicos y mercenarios se arremolinan alrededor de la entrada, entrando y saliendo. Una mujer con bata blanca se acerca a ti.

—Supongo que estás aquí por nuestro paciente con herida de bala abdominal. Soy la doctora Valentine, cirujana jefa. —Y empieza a exponer los hechos sin andarse por las ramas. Hiena ha fallecido. Sin embargo, no fue porque sucumbiese a sus heridas; lo asesinaron. De hecho, ocurrió no hace más de media hora. El culpable es uno de los pistoleros a sueldo de la facultad; había herido a otros dos guardias antes de escapar y... te percatas de que lo has perdido todo. Tu puñetero dinero se ha esfumado. ¿Podría ser que a Hiena se le escapase dónde estaba el alijo de dinero... tu alijo de dinero? Una motivación de primera para un asesino, ¿eh? Tienes que atrapar a ese bastardo; es tu última oportunidad. Como si hubiera leído tu mente, Valentine te ofrece una forma de recuperar lo que has perdido.

—Es evidente que el equipo de seguridad del hospital anda escaso de personal en este momento, pero tú eres un Stalker, ¿no? Puede que aún consigas localizar al culpable. Sería rentable para ambos. Y cuando vuelvas, hablaremos del reembolso por la visita... infructuosa de tu amigo. Quizá quieras empezar por rebuscar entre las pertenencias del asesino, pero el resto del hospital te está vedado. No quiero que nadie vuelva a molestar a mis pacientes.

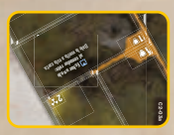
1. Preparación del Tablero

Busca las losetas de Tablero **28**, **35**, **43**, **44** y **45** y ponlas como se indica.

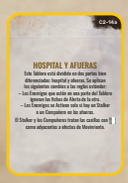
2. Preparación del Entorno

Cartas de Entorno:

- Saca todas las cartas de Entorno de la caja de Misión **C2**.



Mazo de Entorno

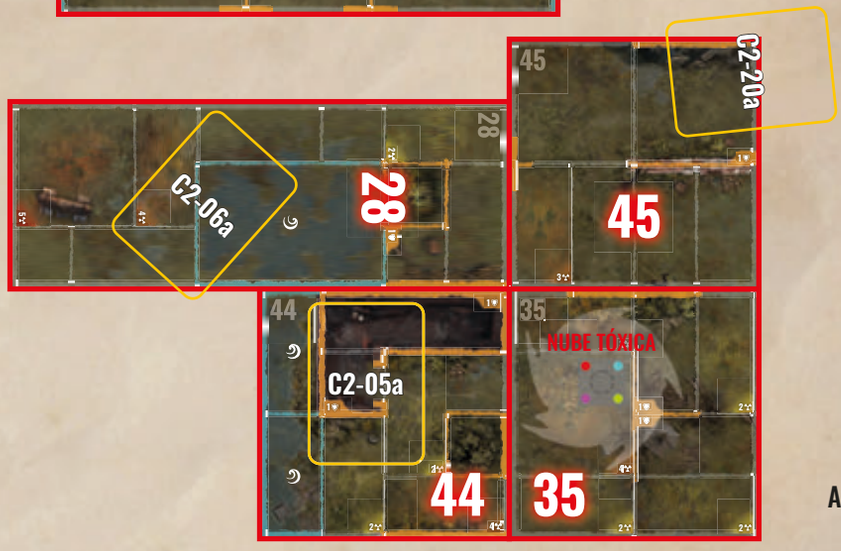


Hospital y afueras

Objetivo de la misión

Patrulla del hospital

- Busca las cartas **C2-01a (Objetivo de la misión)** y **C2-14a (Hospital y afueras)**, léelas y ponlas junto al Tablero.
- Busca la carta **C2-02a (Patrulla del hospital)** y ponla junto al Tablero.
- Ahora, pon las siguientes cartas en el Tablero como se indica en la ilustración de abajo: **C2-05a**, **C2-06a**, **C2-07a**, **C2-08a**, **C2-09a**, **C2-10a** y **C2-20a**. Estas son tus cartas de Pieza iniciales.
- Deja las cartas de Entorno restantes formando el mazo de Entorno junto al Tablero, ya que las necesitarás durante la Misión.



Anomalías:

- Busca la carta de Anomalía Nube tóxica y ponla junto al Tablero.
- Roba 1 pieza de Anomalía química al azar (**1**, **4** o **12**) y ponla en el Tablero de forma que la punta del triángulo del centro de la Anomalía apunte a la parte superior del Tablero.
- Pon 1 en el centro de la pieza de Anomalía. Luego, pon la figura de Anomalía correspondiente sobre él.

Anomalía Nube tóxica

3. Otros preparativos

Stalkers:

- Pon las miniaturas de Stalker en la casilla marcada como «Punto de inicio».

Enemigos:

- Busca la carta de Enemigo Zombi iracundo y ponla junto al Tablero. Márcala con 1.
- Busca 8 figuras de Zombi. Pon 5 de ellas en las casillas marcadas con y 3 junto al Tablero.

Botín :

- Coge 12 fichas de Botín al azar y ponlas en pilas en el Tablero como se indica.

Fichas de Desconocido :

- Dependiendo del número de Stalkers, coge un conjunto de fichas de Desconocido, mézclalas y ponlas en 2 pilas de 4 fichas en el Tablero como se indica:
  - » Un solo Stalker: 4 × X, 3 × ●, 1 × ■
  - » 2 Stalkers: 3 × X, 3 × ●, 2 × ■
  - » 3 Stalkers: 1 × X, 4 × ●, 3 × ■
  - » 4 Stalkers: 4 × ●, 4 × ■

Otras fichas:

- En la caja de Misión **C2**, busca las 3 fichas de y ponlas al azar en el Tablero como se indica.
- Busca 1 figura de Enemigo con exoesqueleto y ponla en la casilla marcada con . Representa a la Patrulla del hospital. Sus reglas se describen en la carta **C2-02a**.
- Pon 2 en el Tablero como se indica.

Mazo de Eventos:

- Saca todas las cartas de Evento de misión de la caja de Misión **C2**.
- Apila las cartas de Evento de misión por orden numérico, bocabajo. La carta de Evento de misión **I** debe estar arriba y la **VII** abajo. Este será tu mazo de Eventos.

Territorios perdidos:

- No puedes añadir un Territorio perdido a esta Misión.

¡Empieza la misión!
Comienza la primera Ronda.

Mazo de Eventos

Día de cobrar
Epílogo

No eres una persona de rutinas, pero por lo visto, una vez más, te toca salir del hospital unos días y luego volver para ver si han cambiado tus perspectivas económicas. ¿Acaso se ha convertido esto en un trabajo de oficina? En cualquier caso, sería uno bien pagado, y nunca rechazas uno así. Aún no te has recuperado del error garrafal que Hiena llamó «gran oportunidad».

La cosa es sencilla. Valentine se ha cansado de su conflictivo vecino y desea resolver el problemilla del izlom de una vez por todas. Resulta que eres la única persona que ha entrado voluntariamente en su cueva laberíntica. Ya sabes cómo funciona la anomalía Teletransporte y, en general, has demostrado que se te da bien eso de «sobrevivir». La doctora te ha pedido que dirijas una pequeña unidad y mates o captures al mutante. ¿Cómo se piensa que podría funcionar esto último? No tienes ni idea, pero puedes ganarte una pasta con esto, así que tarde o temprano se te va a tener que ocurrir alguna manera.

Valentine necesita tiempo para preparar toda la operación. Puedes hacer que pase más rápido haciéndole un pequeño recado y traer algo del lejano laboratorio móvil. Algo que podría ser de gran ayuda en tu próxima misión, según Valentine. Otra opción es simplemente ir a tomarte unas copas.

Solo permanece en tu cabeza ese pensamiento intrusivo que revolotea como un tábano obstinado. ¿Cómo llamarías a lo que estás a punto de hacer con el mutante? ¿Control de plagas? ¿Caza de trofeos? ¿Asesi...? Sacudes la cabeza y alejas el pensamiento.

Recompensas del Escenario:

- Saca todas las cartas de Equipo y Cupones de la caja de Misión **C1** y pon todo en el Alijo.
- Si tienes la carta de Misión **VI**, obtén 7500 ₹.
- Marca la Misión **C2** como no disponible.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con las siguientes pegatinas:

- 26. «Misión **C3**, Cacería de bestias»
- Si tienes la carta Diario del viejo, 28. «Correo retrasado»
- Si **no tienes** ■ en la carta **C2-02a**, 29. «Contratistas del hospital»
- Si tienes la carta de Misión **VI**, 30. «Bocazas»
- 31. «Laboratorio móvil»
- Actualiza la pegatina del Logro «Dinero sangriento»:
  - » Si tienes la carta Pintura inquietante o Informe de investigación, marca la casilla 2 en ella.
  - » Si tienes la carta de Misión **VI**, marca la casilla 3 en ella.
  - » Si tienes la carta **C2-04a**, marca la casilla 4 en ella.

Devuelve todas las cartas de Evento de misión y Entorno a la caja de Misión **C2**.

Saca la caja de Misión **C3** «Cacería de bestias» y mete la carta de Enemigo Izlom enfurecido y 4 fichas de Centro de la Anomalía dentro de la caja.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Cacería de bestias
Prólogo

La pantalla de tu PDA parpadea. Como de costumbre, Valentine es escueta y ha calculado cada palabra con precisión fría y económica, como si hubiera usado un bisturí para escribirlo.

«Aquí la doctora Valentine. Todo dispuesto. El mutante muestra un pico de agresividad sin precedentes y amenaza directamente la continuidad de las operaciones del hospital. Te sugiero que te prepares en consecuencia. Confirma tu hora de llegada».

Unos segundos después, vuelve a parpadear. Este mensaje es más informal. Sus frases completas y más personales parecen casi cordiales en comparación con el anterior.

«Estoy con en el proyecto que mencioné, eso debería hacernos el trabajo más fácil. ¿Qué calibre usas? Doctora Valentine».

Si el izlom se ha enfurecido aún más, necesitarás toda la ayuda posible. Miras tu arma y te preguntas si sería posible atravesar la gruesa piel del mutante con algo que no sea una ametralladora pesada. En fin, hora de buscar un camino y ver cómo se desarrolla esto. ¡A trabajar, primor!

Resumen de la misión:

Saca la caja de Misión **C3** «Cacería de bestias» de la caja del juego. Contiene todos los componentes específicos de la Misión que necesitarás durante la preparación y mientras juegas.

Si la casilla 2 de la pegatina del Logro «Dinero sangriento» está marcada, lee el suceso **212**.

Si la casilla 3 de la pegatina del Logro «Dinero sangriento» está marcada, lee el suceso **213**.

Si la casilla 4 de la pegatina del Logro «Dinero sangriento» está marcada, lee el suceso **214**.

Ahora vuelve al paso **6** del Archivador de campaña, «Navegación por la Zona», y continúa.

La vida en el hospital sigue su curso. Los guardias de la puerta te miran con el ceño fruncido, pero no dicen nada, lo que tomas como señal de una creciente amistad. Los médicos corren de un lado a otro con las colas de sus batas blancas aleteando tras ellos... Los angelitos de la Zona. El pelotón que vas a dirigir está esperando en el vestíbulo. Valentine llega poco después que tú.

—Es un espécimen valioso; la prioridad es capturarlo —dice con seriedad—. Si lo matas, solo obtendrás cinco de los veinte mil que acordamos. ¿Está claro? —Valentine te mira atentamente, escudriñándote de pies a cabeza como si acabara de sacarte de un frasco de formol, y hace un chasquido con los labios—. Te sugiero que te pases por la armería del hospital. Está bien equipada. Dentro de media hora mandaré que te entreguen munición especial; un pequeño invento mío que debería ayudar a penetrar la...

Se detiene para escuchar. Tú también lo oyes. Pisotones. Distantes al principio, pero cada vez más fuertes. Agarras a Valentine por el cuello almidonado de su abrigo y tiras de ella hacia atrás en el momento en que algo enorme impacta contra la pared del vestíbulo. Todo el edificio tiembla, la pared se rompe y el techo se derrumba. Un familiar «¡Jame-npa!» interrumpe el zumbido de tus oídos. Evalúas rápidamente la situación. Unos cuantos mercenarios yacen muertos o heridos; el resto abre fuego. El izlom está justo a tu lado. Por si fuera poco, varios zombis se arrastran hacia el hospital, colándose a través de la valla rota.

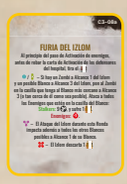
1. Preparación del Tablero

Busca las losetas de Tablero **28**, **42**, **45** y **48** y ponlas como se indica.

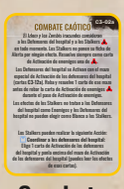
2. Preparación del Entorno

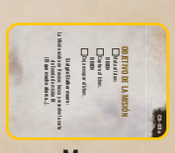
Cartas de Entorno:

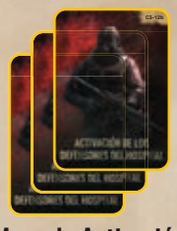
- Saca todas las cartas de Entorno de la caja de Misión **C3**.
- Busca las cartas **C3-01a (Objetivo de la misión)**, **C3-02a (Combate caótico)** y **C3-08a (Furia del izlom)**, léelas y ponlas junto al Tablero.
- Busca las 3 cartas **C3-12a**. Forman el mazo de Activación de los defensores del hospital. Puedes leer estas cartas ahora. Luego, baraja este mazo y ponlo bocabajo junto al Tablero.
- Ahora, pon la siguiente carta en el Tablero como se indica en la ilustración de abajo: **C3-11a**. Esta es tu carta de Pieza inicial.
- Deja las cartas de Entorno restantes formando el mazo de Entorno junto al Tablero, ya que las necesitarás durante la Misión.


Furia del izlom

Objetivo de la misión


Combate caótico


Mazo de Entorno


Mazo de Activación de los defensores del hospital

3. Otros preparativos

Stalkers:

- Pon las miniaturas de Stalker en la casilla marcada como «Punto de inicio».

Enemigos:

- En la caja de Misión **C3**, busca la carta de Enemigo Izlom enfurecido y ponla junto al Tablero. Márcala con 1. Si la casilla 4 de la pegatina del Logro «Dinero sangriento» está marcada, pon -3 sobre ella.
- Busca la carta de Enemigo Zombi iracundo y ponla junto al Tablero. Márcala con 1.
- Busca la carta de Enemigo Defensor del hospital y ponla junto al Tablero.
- Busca 1 figura de Izlom y ponla en la casilla marcada con .
- Busca 8 figuras de Zombi. Pon 4 de ellas en las casillas marcadas con y 4 junto al Tablero.
- Busca 4 figuras de Enemigo Militar. Representan a los Defensores del hospital. Pon 2 de ellas en las casillas marcadas con y 2 junto al Tablero.

Botín ?:

- Coge 10 fichas de Botín al azar y ponlas en pilas en el Tablero como se indica.

Fichas de Desconocido ?:

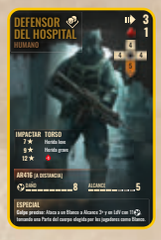
- Dependiendo del número de Stalkers, coge un conjunto de fichas de Desconocido, mézclalas y ponlas en 1 pila de 2 fichas como se indica.
  - » Un solo Stalker/ 2 Stalkers: 2 ×
  - » 3 Stalkers/ 4 Stalkers: 1 × , 1 × X
- Dependiendo del número de Stalkers, coge un conjunto de fichas de Desconocido, mézclalas y ponlas en 2 pilas de 3 fichas como se indica.
  - » Un solo Stalker: 3 × X , 2 × , 1 ×
  - » 2 Stalkers: 2 × X, 2 × , 2 ×
  - » 3 Stalkers: 1 × X, 2 × , 3 ×
  - » 4 Stalkers: 2 × , 4 ×

Mazo de Eventos:

- Saca todas las cartas de Evento de misión de la caja de Misión **C3**.
- Si la ubicación «Laboratorio móvil» del Mapa de la Zona está marcada como no disponible, devuelve la carta de Evento de misión **III** a la caja de Misión.
- De lo contrario, marca la ubicación «Laboratorio móvil» como no disponible y devuelve la carta de Evento de misión **II** a la caja de Misión.
- Apila las cartas de Evento de misión por orden numérico, bocabajo. La carta de Evento de misión **I** debe estar arriba y la **X** abajo. Este será tu mazo de Eventos.

¡Empieza la misión!
Comienza la primera Ronda.

Mazo de Eventos



Cacería de bestias
Epílogo A

Valentine se reúne contigo fuera del vestíbulo medio destruido. El sobre que lleva en la mano sugiere que las noticias sobre tu éxito en la cacería ya han llegado al hospital.

—Te va a hacer falta una vía intravenosa —dice Valentine, dándote un diagnóstico más por costumbre que por preocupación.

—Agitada, no removida, por favor.

—¡Un chiste! A ver si es que no estás tan mal como pareces al final. Estupendo. Aquí tienes tu paga.

Ya te has dado cuenta de que no le gustan las conversaciones triviales. Cualquier utilidad que pudiera haber visto en ti tiene como fecha de caducidad el momento en que cojas el sobre, así que asientes y te guardas el dinero en el bolsillo.

—Te añadiré a la lista de descuentos de mi personal —añade—, por si alguna vez necesitas nuestros servicios. Es sorprendente que aquí tratemos a tan pocos Stalkers.

—Solemos escondernos en algún vertedero para lamernos las heridas. O morir en él.

—Interesante.

Por alguna razón, no te hace gracia la idea de que Valentine se interese por ti.
Sientes que para ella eres más bien un espécimen que observar y usar como considere oportuno.
En cualquier caso, has terminado aquí. El destino del izlom está sellado, para bien o para mal.
Hiena descansa a dos metros bajo tierra. La fortuna que te prometió, probablemente también...
Si es que alguna vez existió.

Recompensas del Escenario:

Valentine te paga con gusto la recompensa prometida:

- Si tienes la carta de Evento de misión **VII**, 5000 ₸.
- Si tienes la carta de Evento de misión **VIII**, 20 000 ₸.
- Devuelve todas las cartas de Equipo marcadas con ■ a sus respectivos mazos.
- Marca la Misión **C3** como no disponible. Si la ubicación «Bocazas» del Mapa de la Zona no está marcada, márcala como no disponible.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con las siguientes pegatinas:

- Si tienes el Evento de misión **VII**, actualiza tus Logros en el Mapa de la Zona con la pegatina **33.** «Izlom asesinado»
- Si tienes el Evento de misión **VIII**, actualiza tus Logros en el Mapa de la Zona con la pegatina **34.** «Izlom capturado»

Devuelve todas las cartas de Objeto de Munición mejorada/Munición perforante y todas las cartas de Evento de misión y Entorno a la caja de Misión **C3**.

Devuelve la carta de Enemigo Izlom enfurecido y 4 fichas de Centro de la Anomalía a la caja de Misión **C2**.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Cacería de bestias
Epílogo B

Al cruzar la puerta del despacho de Valentine, pasas junto a un joven médico. Lo reconoces; es el que te entregó el cargador de munición mejorada. Ahora, rehúye tu mirada.

—…y tráeme las historias de nuestros deudores actuales. Necesitaremos voluntarios para reanudar los… ensayos clínicos. —Valentine levanta la vista de sus papeles—. Oh, eres tú, Stalker. Tengo entendido que tu misión no salió como habías planeado. Qué pena.

—¿Eso es todo?

—No es lo ideal ni de lejos, claro. El izlom era… un espécimen excepcional. Y una amenaza para la seguridad del hospital. Puede que aún lo sea. Pero en mi profesión, trato con hechos, no con fantasías. ¿Hay alguna necesidad que te retenga aquí?

Ciertamente no. De hecho, te gustaría poder estar en cualquier otro sitio, aunque tengas que salir a rastras. Parece que el aura del hospital no es buena para tus finanzas. Tus bolsillos siguen siendo desagradablemente ligeros, pero ¿quién sabe? Quizá sea el precio por tener la conciencia tranquila.

Recompensas del Escenario:

- Devuelve todas las cartas de Equipo marcadas con ■ a sus respectivos mazos.
- Marca la Misión **C3** como no disponible.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con las siguientes pegatinas:

- 30. «Bocazas» si aún no la tienes
- Actualiza tus Logros en el Mapa de la Zona con la pegatina **35.** «Izlom huido»

Luego, actualiza tu mazo de Eventos aleatorios añadiéndole las cartas de Evento aleatorio Mano amiga y Noticias trágicas.

Devuelve todas las cartas de Objeto de Munición mejorada/Munición perforante y todas las cartas de Evento de misión y Entorno a la caja de Misión **C3**.

Devuelve la carta de Enemigo Izlom enfurecido y 4 fichas de Centro de la Anomalía a la caja de Misión **C2**.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Un grito de socorro
Prólogo

Lo que pasa con los viejos amigos es que nunca te enfadas cuando le dan un vuelco total a tu mundo. Y esto es precisamente lo que hizo Tvirsky. El mensaje de la PDA decía:

«Aquí Tvirsky. Espero que sigas con vida y no andes muy lejos, porque te necesito, joder.

Trabajo para un tal Hrushka, un cerebrito con patas listo como ninguno. Juntos, estamos observando el famoso Ojo de Moscú, que ha cobrado vida para emitir una señal muy potente. ¿Conoces la vieja leyenda sobre el Ojo? ¿Que un día emitirá una extraña señal UVB-86 que presagiará cambios radicales en la Zona? Hace tiempo que la hemos estado detectando. Y puede que la leyenda sea cierta, porque hay una actividad mutante sin precedentes por aquí y todos se están arremolinando en torno al artilugio. ¿Coincidencia? Ni puñetera idea.

En cualquier caso, la cosa es que estamos ligeramente asediados en un búnker cerca del Ojo; y tenemos una propuesta para ti.

Necesito que registres un puesto abandonado de la guardia fronteriza. Rebusca en todas las tiendas y llévate todo lo que te parezca científico, sobre todo alguna tarjeta de acceso, pero también, literalmente, cualquier trozo de papel en el que aparezca el nombre de Hruska. Seguro que hay algún mapa y un diario con algo de poesía.

Puedes ganarte una buena pasta. Esta es la ubicación del puesto avanzado. Date prisa».

Compruebas las coordenadas y tienes la vaga sensación de que ya has examinado alguna vez la zona circundante. ¿Podría estar cerca del territorio de los controladores? No, no puede ser.

Y sí, ya conoces la leyenda sobre la señal UVB-86. No querrás estar allí cuando todo se vaya al guano, pero el mensaje viene del bueno de Tvirsky y sus palabras tienen mucho peso en la Zona.

¿Entonces? ¿Qué va a ser?

Resumen de la misión:

- Explora y saquea el Puesto avanzado.
- Encuentra la Tarjeta de acceso y las demás pertenencias de Hrushka.

Saca la caja de Misión **D1** «Un grito de socorro» de la caja del juego. Contiene todos los componentes específicos de la Misión que necesitarás durante la preparación y mientras juegas.

Ahora vuelve al paso **6** del Archivador de campaña, «Navegación por la Zona», y continúa.

El puesto avanzado consta de un enorme edificio y una hilera de tiendas militares, la mayoría de ellas todavía en condiciones relativamente buenas. La entrada está custodiada por una barrera y unos cuantos sacos de arena medio rotos, todo ello coronado con alambre de espino. Sin embargo, el elemento más llamativo es un transporte blindado hecho trizas y oxidado, pero aún imponente. Allí no hay señales de actividad humana y los prados empantanados de los alrededores están surcados por las huellas de cientos de pies.

1. Preparación del Tablero

Busca las losetas de Tablero **8**, **13**, **16**, **31** y **32** y ponlas como se indica.

2. Preparación del Entorno

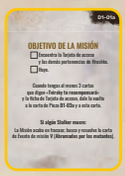
Cartas de Entorno:

- Saca todas las cartas de Entorno de la caja de Misión **D1**.
- Busca las cartas **D1-01a (Objetivo de la misión)** y **D1-06a (BTR)**, léelas y ponlas junto al Tablero.
- Ahora, pon las siguientes cartas en el Tablero como se indica en la ilustración de abajo: **D1-03a**, **D1-04a**, **D1-05a**, **D1-07a**, **D1-08a**, **D1-09a**, **D1-10a**, **D1-11a** y **D1-12a**. Estas son tus cartas de Pieza iniciales.
- Deja las cartas de Entorno restantes formando el mazo de Entorno junto al Tablero, ya que las necesitarás durante la Misión.

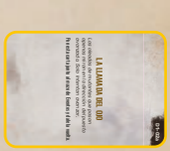
Anomalías:

- Busca la carta de Anomalía Tesla y ponla junto al Tablero.
- Roba 3 piezas de Anomalía eléctrica (**6**, **7** y **11**) y ponlas al azar en el Tablero de forma que la punta del triángulo del centro de la Anomalía apunte a la parte superior del Tablero.
- Pon 1 figura de Anomalía correspondiente en la pieza de Anomalía con el número más bajo.

BTR


Objetivo de la misión

Anomalía Tesla


Mazo de Entorno

3. Otros preparativos

Stalkers:

- Pon las miniaturas de Stalker en la casilla marcada como «Punto de inicio».

Enemigos:

- En la caja de Misión **D1**, busca la carta de Enemigo Alimaña y ponla junto al Tablero. Márcala con 1.
- Busca la carta de Enemigo Garrapata y ponla junto al Tablero. Márcala con 1.
- Busca la carta de Enemigo La Plaga y ponla junto al Tablero. Márcala con 1.
- Busca 6 figuras de Roedor y 5 figuras de Perro. Los dos tipos de figura representan a las Alimañas. Pon 4 de ellas en las casillas marcadas con y 7 junto al Tablero.
- Busca 4 figuras de Garrapata. Pon 3 de ellas en las casillas marcadas con y 1 junto al Tablero.
- Busca 2 figuras de La Plaga. Pon 1 de ellas en la casilla marcada con y 1 junto al Tablero.

Botín ?:

- Coge 16 fichas de Botín al azar y ponlas en pilas en el Tablero como se indica.

Fichas de Desconocido ?:

- Dependiendo del número de Stalkers, coge un conjunto de fichas de Desconocido, mézclalas y ponlas en 2 pilas de 5 fichas y 1 pila de 4 en el Tablero como se indica:
  - » Un solo Stalker: 6 × X, 4 × ●, 4 × ●
  - » 2 Stalkers: 5 × X, 3 × ●, 2 × ●, 4 × ●
  - » 3 Stalkers: 2 × X, 4 × ●, 4 × ●, 4 × ●
  - » 4 Stalkers: 4 × ●, 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●

Otras fichas:

- Busca la ficha de BTR, la ficha de Cañón del BTR y un pasador en la caja de Misión **D1**. Monta las fichas con el pasador de modo que la ficha de Cañón del BTR quede encima de la ficha de BTR, y luego pon el conjunto en el Tablero como se indica.

Mazo de Eventos:

- Saca todas las cartas de Evento de misión de la caja de Misión **D1**.
- Apila las cartas de Evento de misión por orden numérico, bocabajo. La carta de Evento de misión **I** debe estar arriba y la **VI** abajo. Este será tu mazo de Eventos.

¡Empieza la misión!
Comienza la primera Ronda.

Mazo de Eventos

Un grito de socorro
Epílogo

Corres y corres hasta que no te queda la más mínima duda de que nada te está siguiendo.

Justo te acabas de desplomar junto a un árbol para relajarte y ordenar tus pensamientos cuando la PDA vuelve a sonar.

«Aquí Tvirsky. ¿Estás ahí? ¿Has estado rebuscando en el puesto avanzado? Espero que estés bien.

La señal es cada vez más fuerte, la cabeza me está matando.

Hrushka y yo seguimos en el búnker, heridos pero a salvo. Nos vendría muy bien tu compañía, pero si quieres puedes esperar a que la señal se pause. Hrushka me dice que fluctúa de forma aleatoria, pero que habrá un momento de calma tarde o temprano. Deja todo lo que hayas encontrado en el alijo cercano al puesto avanzado en la ubicación adjunta. Lo recogeremos cuando todo esté más tranquilo. Además, te enviaré las coordenadas de un alijo donde Hrushka guarda su dinero. Puedes llevarte 1000 cupones por cada Objeto que hayas encontrado. Pero nada de engaños, ¿vale?».

Recompensas del Escenario:

- Si tienes la carta **D1-14b**, resuelve su efecto «Al final de esta Misión».
- Obtén 1000 ₸ por cada carta que diga «Tvirsky te recompensará».
- Marca la Misión **D1** como no disponible.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con las siguientes pegatinas:

- 37. «Misión **D2**, Desaparecido en combate»
- Si tienes la carta Mapa de Hrushka, **38.** «Alijo de Hrushka»
- Si tienes la carta Transmisión, **39.** «Base militar»

A continuación, actualiza tu mazo de Enemigos añadiéndole la carta de Enemigo Alimaña.

Luego, busca en la caja de Misión **D1** la carta de Preparación de Supervivencia en la Zona BTR y añádela al mazo de Preparación de Supervivencia en la Zona. Añade las fichas de BTR y de Cañón del BTR a la reserva de fichas de Supervivencia en la Zona. A partir de ahora, puede que te encuentres el BTR cuando juegues al modo Supervivencia en la Zona.

Devuelve todas las cartas de Evento de misión y Entorno a la caja de Misión **D1**.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Desaparecido en combate
Prólogo

Así están las cosas.

Sobrevivir al puesto avanzado fue un infierno, pero lo conseguiste. Además, has obtenido la tarjeta de acceso que Tvirsky te pidió. La guardaste a buen recaudo en el alijo que Tvirsky eligió para la ocasión, y ahora tienes todo lo necesario para comenzar la siguiente parte de la misión.

Según Tvirsky, que siguió las investigaciones de Hrushka, apareció un objeto extraño en la estructura del Ojo de Moscú, más tarde bautizado como el Faro. El objeto parece ser la fuente de todas las perturbaciones presentes.

Todo lo que tienes que hacer es llegar al Ojo de Moscú y destruir el Faro.

De repente, la PDA se enciende.

«Aquí Tvirsky. Escucha, la UVB-86 ha vuelto con fuerza, más que nunca, y los mutantes de los alrededores están alborotados. Me estoy quedando sin munición y Hrushka no tiene. Baja aquí y ayúdanos, ¿quieres? Y sí, te doblaré el sueldo, pero date prisa».

Vale. Así que la misión de rescate es lo primero. El Faro tendrá que esperar.

De repente, la cabeza te empieza a palpitar. Puñetera UVB-86.

Resumen de la misión:

- Busca la forma de enfrentarte a los mutantes.
- Llega al búnker.
- Ayuda a Tvirsky y a Hrushka a evacuar.

Saca la caja de Misión **D2** «Desaparecido en combate» de la caja del juego. Contiene todos los componentes específicos de la Misión que necesitarás durante la preparación y mientras juegas.

Ahora vuelve al paso **6** del Archivador de campaña, «Navegación por la Zona», y continúa.

La mole gris del búnker asoma entre los arbustos. Parece estar a un puñado de pasos nada más, pero a juzgar por el volumen de los gritos de los mutantes, un paso en falso podría desatar aquí un auténtico infierno. Los arbustos crujen cuando los mutantes se lanzan en tromba hacia el Ojo entre inquietantes alaridos, como si quisieran confirmar su llegada a otras bandadas. Se te eriza el vello de la nuca.

Sin embargo, esperar no te va a llevar a ninguna parte. Muévete. Entra sigilosamente en el búnker, habla con Tvirsky y entérate de cómo está la situación. Sea quien sea ese empollón de Hrushka, lo más probable es que sea demasiado inteligente y valioso para morir aquí.

1. Preparación del Tablero

Busca las losetas de Tablero **1**, **3**, **6**, **7**, **8**, **16** y **28** y ponlas como se indica.

2. Preparación del Entorno

Cartas de Entorno:

- Saca todas las cartas de Entorno de la caja de Misión **D2**.
- Busca las cartas **D2-01a (Objetivo de la misión)**, **D2-02a (Resistencia del búnker)**, **D2-03a (El escondite)** y **D2-04a (Hordas de mutantes)**, léelas y ponlas junto al Tablero.
- Pon 1 ■ en la carta **D2-02a** en el espacio que coincida con el número de Stalkers.
- Ahora, pon las siguientes cartas en el Tablero como se indica en la ilustración de abajo: **D2-05a**, **D2-06a**, **D2-07a**, **D2-08a** y **D2-09a**. Estas son tus cartas de Pieza iniciales.
- Deja las cartas de Entorno restantes formando el mazo de Entorno junto al Tablero, ya que las necesitarás durante la Misión.

Anomalías:

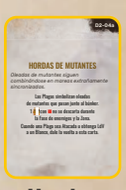
- Busca la carta de Anomalía Cometa y ponla junto al Tablero.
- Roba 2 piezas de Anomalía abrasadora (**2**, **9** o **10**) y ponlas al azar en el Tablero de forma que la punta del triángulo del centro de la Anomalía apunte a la parte superior del Tablero.
- Pon 1 figura de Anomalía correspondiente en la pieza de Anomalía con el número más bajo.

Mazo de Entorno

Anomalía Cometa

Objetivo de la misión

El escondite


Hordas de mutantes

Resistencia del búnker

3. Otros preparativos

Stalkers:

- Pon las miniaturas de Stalker en la casilla marcada como «Punto de inicio».

Enemigos:

- En la caja de Misión **D2**, busca la carta de Enemigo Plaga enjambre y ponla junto al Tablero. Márcala con 1.
- Busca la carta de Enemigo Alimaña y ponla junto al Tablero. Márcala con 1 y 1.
- Busca 6 figuras de Roedor y 5 figuras de Perro. Los dos tipos de figura representan a las Alimañas. Pon 5 de ellas en las casillas marcadas con y 6 junto al Tablero.
- Busca 2 figuras de La Plaga. Ponlas en las casillas marcadas con . Pon 1 en ambas Plagas y 1 en cada ficha de .

Botín ?:

- Coge 16 fichas de Botín al azar y ponlas en pilas en el Tablero como se indica.

Fichas de Desconocido ?:

- Dependiendo del número de Stalkers, coge un conjunto de fichas de Desconocido, mézclalas y ponlas en 3 pilas de 4 fichas en el Tablero como se indica:
  - » Un solo Stalker: 6 × X, 4 × ●, 2 × ●
  - » 2 Stalkers: 4 × X, 4 × ●, 2 × ●, 2 × ●
  - » 3 Stalkers: 2 × X, 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●
  - » 4 Stalkers: 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●, 2 × ●

Otras fichas:

- En la caja de Misión **D2**, busca 5 fichas de Pared y 1 ficha de Ventana y ponlas en el Tablero como se indica.

Mazo de Eventos:

- Saca todas las cartas de Evento de misión de la caja de Misión **D2**.
- Apila las cartas de Evento de misión por orden numérico, bocabajo. La carta de Evento de misión **I** debe estar arriba y la **VI** abajo. Este será tu mazo de Eventos.

¡Empieza la misión!
Comienza la primera Ronda.

Mazo de Eventos

Desaparecido en combate
Epílogo

Los chillidos de los mutantes se pierden en la distancia. Por fin estás lo bastante lejos para aminorar la velocidad. Parece que has superado otra misión de pesadilla.

Tvirsky también está muerto de cansancio, pero todo el estrés acumulado le hace hablar de repente:

—¿Has visto todo ese alboroto? De verdad que la UVB-86 te deja la cabeza como si te hubieran dado de latigazos. Quizá podría usarse para manejar a los mutantes como marionetas. Tengo algunas notas sobre la frecuencia y...

Le interrumpes bruscamente y le preguntas dónde está Hrushka.

A Tvirsky se le nubla la mirada.

—¿Él? —pregunta al cabo de un rato—. Está... Estaba montando guardia... Bueno, se suponía que debía hacerlo, al menos. Yo estaba ahí durmiendo como un bebé, y... no tengo ni idea de lo que pasó.

De repente, su mirada vuelve a enfocarse.

—Debe de estar cerca del Ojo, en alguna parte. Busquémoslo allí. ¡Y rápido! Tu ayuda será muy útil.

Saca un fajo de cupones de su bolsillo y te lo empuja en las manos.

—Esto es por lo que has hecho hasta ahora y puedes ganarte todavía más. ¿Has visto el efecto que tiene el Ojo en los mutantes? Algo arrastra a esos desgraciados hasta allí. Si alguien se enterase, seguro que lo aprovecharía para sembrar más el caos. Hrushka...

Se detiene a reflexionar un rato, con la mirada perdida.

—Está como una cabra, pero tiene razón. Sin duda, el Ojo es una fuente de maldad.
—Agita un manojo de papeles arrugados—. Todo está aquí. Son las notas.

Es una revelación alucinante. Ojalá te hubiera dado tiempo en el búnker a echarles un ojo por tu cuenta. ¿Y si volvieras allí?

Tvirsky, sin embargo, tiene un plan diferente.

—Ahora descansaremos. Reponte y reabastécete. Aquí tienes las coordenadas de una tienda regentada por Colmillos, amigo mío y traficante de armas. Sin embargo, también le interesan los artefactos y puede comprarte algunos. Eso sí, siempre que le causes una buena impresión. Cuando tengas todo lo que necesites, iremos al Ojo para aplastar todo lo que haya que aplastar.

—¿Y encontrar a Hrushka? —preguntas.

—Por supuesto —dice con firmeza.

Recompensas del Escenario:

- Obtén 3000 ₸.
- Marca la Misión **D2** como no disponible.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con las siguientes pegatinas:

- 40. «Misión **D3**, El gigante de acero»
- 41. «Colmillos»
- Si tienes la carta Líquido extraño, 43. «Laboratorio de química»
- 44. «Búnker de Hrushka»

Luego, actualiza tu mazo de Enemigos añadiéndole la carta de Enemigo Plaga enjambre.

Devuelve todas las cartas de Evento de misión y Entorno a la caja de Misión **D2**.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

El gigante de acero
Prólogo

Ni de broma piensas entrar en una zona infestada de mutantes sin algo de información, así que insistes en que Tvirsky te revele todo lo que pueda.

—Bueno —dice pensativo—, la instalación en cuestión era un área de investigación de gestión gubernamental. No me preguntes qué gobierno. —Se ríe con sorna—. Hrushka era uno de los cerebritos que trabajaban allí. Fueron evacuados cuando la señal se intensificó, pero Hrushka era el único decidido a continuar la investigación, así que se quedó. Por eso tenemos la tarjeta de acceso y el mapa de las instalaciones. Y es todo lo que tenemos.

Se queda un rato en silencio, reflexionando.

—Las instalaciones han estado expuestas a oleadas de mutantes durante mucho tiempo. Puede que las hayan destruido. Incluso que hayan construido allí sus nidos. ¿Quién sabe cómo les afecta el Faro? Desde luego, a esta vieja cabeza mía la vuelve tarumba y estoy preocupado por Hrushka. No está cerca del puesto avanzado, así que me temo que se ha aventurado hacia el Ojo. Debemos destruir la fuente de la señal y encontrar a Hrushka el empollón. Mira, ¿ves ese edificio? Es la única entrada a la zona del Ojo que conozco. El recinto está rodeado por una alta valla de hormigón con alambre de espino y eso de trepar no es lo mío. ¿Alguna pregunta?

En fin, ya te has acostumbrado a que en la Zona no te den todos los detalles de antemano. Sigues a Tvirsky sin pensártelo demasiado.

Resumen de la misión:

- Entra en el edificio.
- Ábrete camino por las instalaciones.
- Destruye el Faro.
- Evacua.

Saca la caja de Misión **D3** «El gigante de acero» de la caja del juego. Contiene todos los componentes específicos de la Misión que necesitarás durante la preparación y mientras juegas.

Saca de la caja de Misión **D1** la ficha de Tarjeta de acceso y ponla dentro de la caja de Misión **D3**.

Ahora vuelve al paso **6** del Archivador de campaña, «Navegación por la Zona», y continúa.

La enorme estructura del Ojo de Moscú se dibuja contra el cielo violáceo, dando a la situación una sensación surrealista. Puedes sentir literalmente cómo vibra el aire con la señal UVB-86. La sentías tangiblemente más débil unas horas antes, pero cuanto más cerca estás de las instalaciones, más fuerte parece. Los mutantes se acercan peligrosamente.

Tardas un rato en darte cuenta de que Tvirsky ha hablado.

—Ahí —dice señalando el extraño orbe encajado dentro de la estructura del radar—. Este es el Faro. La fuente de la señal de lavado de cerebro. El Santo Grial de la enfermedad y el control mental.

Le miras con incredulidad. Tvirsky nunca había hablado así, e incluso su voz parece diferente. ¿Qué le pasa?

Quieres hablar, pero Tvirsky te manda callar con un gesto impaciente con la mano.

—Lo sé. Ya he estado aquí —continúa—. Yo iré primero y abriré la entrada con la tarjeta de acceso. Quédate aquí y vigila la entrada. No quiero que me siga una quimera.

Me pondré en contacto contigo cuando llegue el momento de que te unas a mí.

Con resignación, observas a Tvirsky entrar en las instalaciones y... Bueno, esperas.

1. Preparación del Tablero

Busca las losetas de Tablero **36**, **37**, **38**, **39**, **40** y **41**.

Pon las losetas de Tablero **36**, **37**, **38** y **39** al azar formado un cuadrado como se indica.

Pon las losetas de Tablero **40** y **41** como se indica.

2. Preparación del Entorno

Cartas de Entorno:

- Saca todas las cartas de Entorno de la caja de Misión **D3**.
- Busca la carta **D3-01a (Objetivo de la misión)**, léela y ponla junto al Tablero.
- Busca las 4 cartas **D3-05a**, mézclalas y ponlas al azar junto a las losetas **36**, **37**, **38** y **39**, de modo que 1 carta se corresponda con 1 loseta, como se indica.
- Ahora, pon las siguientes cartas en el Tablero como se indica en la ilustración de abajo: **D3-06a**, **D3-07a**, **D3-08a** y **D3-09a**. Estas son tus cartas de Pieza iniciales.
- Deja las cartas de Entorno restantes formando el mazo de Entorno junto al Tablero, ya que las necesitarás durante la Misión.

3. Otros preparativos

Stalkers:

- Pon las miniaturas de Stalker en la casilla marcada como «Punto de inicio».

Enemigos:

- Busca la carta de Enemigo Alimaña y ponla junto al Tablero. Márcala con 1.
- Si hay 3 o más Stalkers, marca además la carta de Enemigo Alimaña con 1.
- Busca la carta de Enemigo Plaga enjambre y ponla junto al Tablero. Márcala con 1.
- Busca 6 figuras de Roedor y 5 figuras de Perro. Representan a las Alimañas. Pon 2 de ellas en las casillas marcadas con y 9 junto al Tablero.
- Busca las figuras de La Plaga. Pon 2 de ellas junto al Tablero.

Botín ?:

- Coge 3 fichas de Botín al azar y ponlas en 1 pila en el Tablero como se indica.

Fichas de Desconocido ?:

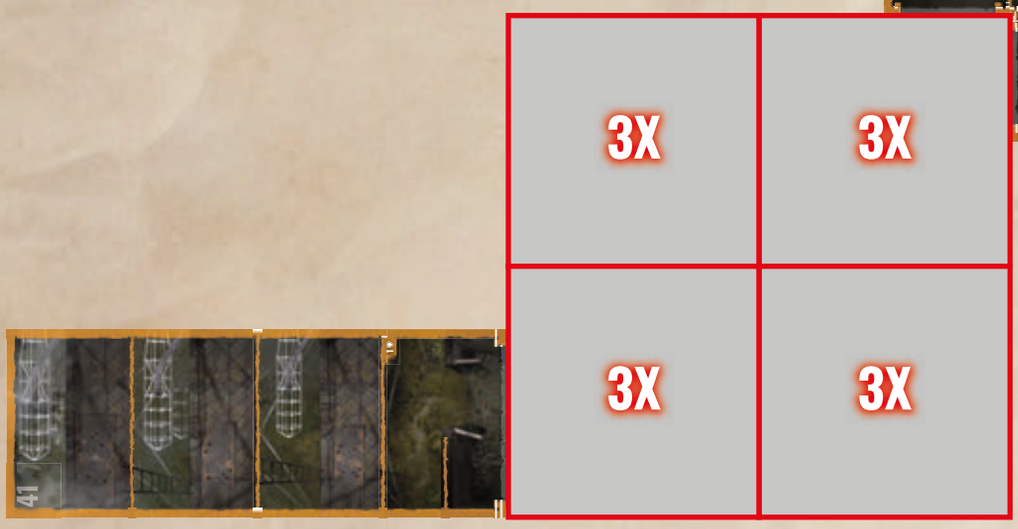
- Dependiendo del número de Stalkers, coge un conjunto de fichas de Desconocido, mézclalas y ponlas en 2 pilas de 8 fichas en el Tablero como se indica:
  - » Un solo Stalker/3 Stalkers: 4 × X, 4 × ●, 1 × ●●, 4 × ●, 3 × ●●
  - » 2/4 Stalkers: 2 × X, 4 × ●, 2 × ●●, 4 × ●, 4 × ●●

Mazo de Eventos:

- Saca todas las cartas de Evento de misión de la caja de Misión **D3**.
- Apila las cartas de Evento de misión por orden numérico, bocabajo. La carta de Evento de misión **I** debe estar arriba y la **XI** abajo. Este será tu mazo de Eventos.

¡Empieza la misión!
Comienza la primera Ronda.

Mazo de Eventos



El gigante de acero
Epílogo A

Te abres paso a través de hordas de mutantes que han perdido la capacidad de colaborar y ahora se destrozan unos a otros. Tras unos minutos aterradores, te alivia dar la bienvenida al sombrío sol de la Zona.

Lo has conseguido. La visión del Faro explotando ya es una recompensa en sí misma y te anima saber que uno de los ominosos poderes que controlaban la Zona ya no existe. Sin embargo, a medida que se desvanece el entusiasmo, se te vienen a la cabeza las preguntas. ¿Dónde está realmente Hrushka y qué le ha ocurrido? ¿Y qué hay de lo de Tvirsky? ¿De dónde salió el Faro y quién causó todo ese lío?

Te marchas con una extraña mezcla de triunfo y ansiedad en tu cansado corazón. Y lo que es peor, tras la muerte de Tvirsky no hay nadie que te pague por lo que has pasado. Sin embargo, de repente se te ocurre que ahora que la señal ha desaparecido, tienes un área enorme despejada para buscar alijos. Tal vez puedas buscarte una compensación por las molestias.

Recompensas del Escenario:

El Faro ha sido destruido:

- Marca la Misión **D3** como no disponible.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con las siguientes pegatinas:

- 45. «Jardines»
- 46. «Autobús abandonado»

Luego, excluyendo las cartas de Equipo obtenidas por los jugadores, devuelve todas las cartas de Evento de misión y de Entorno a la caja de Misión **D3**.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

El gigante de acero
Epílogo B

—Para —dice, con la respiración entrecortada—. Para, necesito... necesito poner en orden mis pensamientos.

Se desploma junto al tronco de un árbol, y tú también.

—Empiezo a ver las cosas con claridad —dice—. Ese miserable Faro... me hizo cosas. Allí... no fui solo. Antes de ponerme en contacto contigo, había visitado las instalaciones con Hrushka. Hicimos frente a la señal cientos de veces y... Hrushka murió durante nuestra expedición al Ojo de Moscú. Volví al puesto de avanzada y algo me empujó a revisar todos sus documentos. Estaba buscando cosas valiosas para venderlas y no era consciente de que la exposición prolongada a la UVB-86 me estaba haciendo algo. Cuanto más estudiaba las notas de Hrushka, menos era yo mismo y pronto... Bueno, aunque suene raro, me transformé gradualmente en él.

Se echa a reír y mueve la cabeza con incredulidad.

—En cierto modo. Recuperé la claridad una vez que la señal perdió su intensidad, pero no lo suficiente para comprender lo que estaba pasando.

Huisteis de las instalaciones antes de que se desatara el infierno mutante, con la visión del Faro destructor grabada a fuego en la memoria.

Tvirsky te sigue, pistola en mano y con una mirada de total confusión en su rostro sudoroso.

Asientes con la cabeza según van encajando las piezas del rompecabezas. La confusión cada vez que Tvirsky hablaba de Hrushka. Que no hubiera rastro de Hrushka por ninguna parte. El cambio de letra en el diario... Sientes que hay más detalles a punto de encajar, pero antes de que preguntes nada, Tvirsky te interrumpe.

—No solo me has salvado la vida, sino también la cordura —añade Tvirsky—. Tienes mi eterna gratitud. Ven, sígueme.

Has hecho una buena acción, algo de lo más inusual en la Zona. Sin fuerzas pero con satisfacción, sigues a Tvirsky, que llega hasta un árbol nudoso y empieza a cavar entre sus raíces.

—Aquí están las cosas de Hrushka —dice, desenterrando una tapa metálica—. Y también su dinero. Ya no va a necesitarlo, ¿verdad? Está ahí todo, para que lo repartamos.

Entre documentación científica y una colección de aparatos, encuentra un sobre con dinero. Coge lo que parece como mínimo la mitad y te lo da.

¿Una buena acción y buena paga? Eso es más inusual aún.

De repente se te ocurre que, ahora que la señal ha desaparecido, tienes un área enorme despejada para buscar alijos. Tu victoria parece todavía mayor ahora.

Recompensas del Escenario:

El Faro ha sido destruido y Tvirsky te recompensa con algo de dinero:

- Obtén 2000 ₸.
- Marca la Misión **D3** como no disponible.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con las siguientes pegatinas:

- 45. «Jardines»
- 46. «Autobús abandonado»

Añade la carta de Stalker «Tvirsky» al Alijo. A partir de ahora, puedes elegir a Tvirsky como Stalker en una Misión. Encontrarás su carta en la caja de Misión **D3**.

Luego, excluyendo las cartas de Equipo obtenidas por los jugadores, devuelve todas las cartas de Evento de misión y de Entorno a la caja de Misión **D3**.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Misión D1
«Un grito de socorro»

- Devuelve todas las cartas de Evento de misión a la caja: **I, II, III, IV, V** y **VI**.
- Devuelve todas las cartas de Entorno a la caja: **D1-01**, **D1-02**, **D1-03**, **D1-04**, **D1-05**, **D1-06**, **D1-07**, **D1-08**, **D1-09**, **D1-10**, **D1-11**, **D1-12**, **D1-13** y **D1-14**.
- Devuelve la carta de Enemigo «Alimaña» a la caja.
- Devuelve las fichas de Tarjeta de acceso, BTR y Cañón del BTR a la caja.
- Si tienes un Artefacto con 1 ficha sobre él, descártalo.
- Cada Stalker puede ahora vender cualquier número de cartas de Equipo elegidas por su valor en ₸.
- Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Misión D2
«Desaparecido en combate»

- Devuelve todas las cartas de Evento de misión a la caja: **I, II, III, IV, V** y **VI**.
- Devuelve todas las cartas de Entorno a la caja: **D2-01**, **D2-02**, **D2-03**, **D2-04**, **D2-05**, **D2-06**, **D2-07**, **D2-08**, **D2-09**, **D2-10**, **D2-11** y **D2-12**.
- Devuelve la carta de Artefacto «Núcleo» a la caja.
- Devuelve la carta de Enemigo «Plaga enjambre» a la caja.
- Devuelve a la caja 5 fichas de Pared, 1 de Ventana y las fichas y .
- Cada Stalker puede ahora vender cualquier número de cartas de Equipo elegidas por su valor en ₸.
- Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Misión D3
«El gigante de acero»

- Devuelve todas las cartas de Evento de misión a la caja: **I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X** y **XI**.
- Devuelve todas las cartas de Entorno a la caja: **D3-01**, **D3-02**, **D3-03**, **D3-04**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-06**, **D3-07**, **D3-08**, **D3-09**, **D3-10**, **D3-11**, **D3-12**, **D3-13**, **D3-14**, **D3-14** y **D3-14**.
- Devuelve la ficha de Tarjeta de acceso a la caja de Misión **D1**.
- Cada Stalker puede ahora vender cualquier número de cartas de Equipo elegidas por su valor en ₸.
- Devuelve la carta de Enemigo «Tvirsky» a la caja.
- Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Recogida de la caja de Misión

Misión C1
«Negocios arriesgados»

- Devuelve todas las cartas de Evento de misión a la caja: **I, II, III, IV, V, VI, VII** y **VIII**.
- Devuelve todas las cartas de Entorno a la caja: **C1-01, C1-02, C1-03, C1-04, C1-05, C1-06, C1-07, C1-08, C1-09, C1-10, C1-11, C1-12, C1-13, C1-14** y **C1-15**.
- Devuelve las cartas de Enemigo «Zombi iracundo» y «Francotirador mercenario» a la caja.
- Devuelve 6 fichas de a la caja.
- Cada Stalker puede ahora vender cualquier número de cartas de Equipo elegidas por su valor en ₸.
- Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Misión C2
«Día de cobrar»

- Devuelve todas las cartas de Evento de misión a la caja: **I, II, III, IV, V, VI** y **VII**.
- Devuelve todas las cartas de Entorno a la caja: **C2-01**, **C2-02**, **C2-03**, **C2-04**, **C2-05**, **C2-06**, **C2-07**, **C2-08**, **C2-09**, **C2-10**, **C2-11**, **C2-12**, **C2-13**, **C2-14**, **C2-15**, **C2-16**, **C2-17**, **C2-18**, **C2-19**, **C2-20**, **C2-21**, **C2-22**, **C2-23**, **C2-24**, **C2-25**, **C2-25** y **C2-25**.
- Devuelve la carta de Artefacto «Semilla» a la caja.
- Devuelve la carta de Enemigo «Izlom enfurecido» a la caja.
- Devuelve a la caja 4 fichas de Centro de la Anomalía y 3 de **C2**.
- Cada Stalker puede ahora vender cualquier número de cartas de Equipo elegidas por su valor en ₸.
- Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Misión C3
«Cacería de bestias»

- Devuelve todas las cartas de Evento de misión a la caja: **I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX** y **X**.
- Devuelve todas las cartas de Entorno a la caja: **C3-01**, **C3-02**, **C3-03**, **C3-04**, **C3-06**, **C3-07**, **C3-08**, **C3-09**, **C3-10**, **C3-11**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-14** y **C3-15**.
- Devuelve 2 cartas de Objeto «Munición mejorada/Munición perforante» a la caja.
- Devuelve la carta de Arma «Prototipo X-17» a la caja.
- Devuelve la carta de Blindaje «Exoesqueleto de los Ecologistas» a la caja.
- Devuelve la carta de Enemigo «Defensor del hospital» a la caja.
- Devuelve las cartas de Evento aleatorio «Mano amiga» y «Noticias trágicas».
- Si has fallado la Misión **C3**, devuelve la carta de Enemigo «Izlom enfurecido» a la caja. De lo contrario, devuélvela a la caja de Misión **C2**.
- Si has fallado la Misión **C3**, devuelve 4 fichas de Centro de la Anomalía a la caja. De lo contrario, devuélvelas a la caja de Misión **C2**.
- Cada Stalker puede ahora vender cualquier número de cartas de Equipo elegidas por su valor en ₸.
- Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

219.

Búnker de Hrushka

Si la Misión **D3** «El Gigante de Acero» está marcada como no disponible, lee el suceso **223**. De lo contrario, sigue leyendo.

El camino hacia el búnker se alarga hasta el infinito, sobre todo cuando el Faro comienza a ejercer su influjo sobre ti. Su efecto parece más intenso y no puedes evitar la sensación de que te ha alcanzado antes de lo que solía hacerlo. Te palpita la cabeza y te lloran los ojos. Cada paso conlleva una mayor dificultad que el anterior y no crees que vayas a poder acercarte lo suficiente para ver el búnker, mucho menos para alcanzarlo.

Elige otra ubicación.

220.

Jardines

Miras los pequeños huertos, abandonados hace siglos y cubiertos de maleza, pisoteados por la horda de mutantes en movimiento que por suerte ya ha desaparecido. Podrías imaginarte fácilmente a ancianos descansando aquí y cuidando de sus escasas cosechas en los buenos tiempos anteriores a la Zona. Ahora, los jardines son una zona perfecta para esconder alijos. Hora de dejarse de recuerdos, tienes que buscar algo.

Pala en mano, comienzas a abrir trocha y ¡bingo! ¡Qué suerte has tenido! ¡Encuentras un barril entre matojos de viejos ruibarbos!

Coge 1 Blindaje de Nivel III y ponlo en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

221.

Autobús abandonado

Ya habrás oído hablar de aquel autobús oxidado y sin ventanas. Había historias al respecto, todas diferentes, pero la mayoría prometían un alijo escondido bajo el asiento del conductor.

Ahora que el Ojo de Moscú está muerto, tienes una oportunidad, y solo una, de llegar a él.

Unos tirones fuertes y el asiento se desprende. Debajo hay una caja de herramientas y... ¡una sorpresa!

Coge 2 cartas de Objeto Kit de ayuda militar y 1 de Cápsulas antirradiación y ponlas en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

222.

Escondrijo de Colmillos

—Ah, clientela —dice Colmillos con una sonrisa de oreja a oreja. Uno de cada dos de sus dientes es de oro—. Porque eres clientela, ¿verdad?

Respondes que fue Tvirsky quien te pasó su contacto.

—Sí, sí. Tvirsky es un buen tipo. Solía visitar mi antigua empresa. ¿Has estado allí? Era un sitio elegante, ¿eh? Eso sí, Tvirsky ha cambiado. No es el mismo tipo, pero sigo sin saber qué le pasa. En fin, manos a la obra. Esto me huele a dinerito fresco. Puedo proporcionarte cualquier juguete que escupa fuego que desees, pero además... Si tuvieras algún artefacto para vender, me encantaría echarle un vistazo.

Coge la carta de Contacto **C24** «Colmillos» y ponla en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

223.

Libres del Faro

Las ratas no han tenido piedad con este lugar. Lo único que ves son documentos hechos jirones o mordisqueados y porciones de alimentos desperdigadas y a medio comer. El olor a heces de roedor es intenso en el denso aire. Hay una cama con sábanas sucias que podría haber sido la de Tvirsky, pero parece que se ha instalado allí otra cosa. De mala gana, entras, aguantando como puedes el hedor nauseabundo y, detrás de la cama, encuentras unas cuantas ratas muertas e hinchadas entre restos de billetes rotos. Los glotones roedores deben de haber devorado demasiados de ellos. No, el dinero no les trajo la felicidad.

Sin embargo, tú si que podrías sacar algo de provecho. Algunos billetes parecen intactos.

Coge 2200 ₸ y ponlos en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

214.

La última vez que te enfrentaste al izlom, estaba gravemente herido. Existe la posibilidad de que el mutante aún no se haya recuperado o, al menos, de que ahora tenga un motivo para temerte.

Ahora vuelve al paso **6** del Archivador de campaña, «Navegación por la Zona», y continúa.

215.

Alijo de Hrushka

Está aquí. Las coordenadas eran exactas.

Unos cuantos barridos revelan la tapa de un maltrecho arcón militar con una cerradura básica que se rompe con un sonoro chasquido metálico. Lo abres con un chirrido y ves un revoltijo de papeles para gafotas, mapas, diagramas, una colección de contadores Geiger y otros dispositivos que no te suenan lo más mínimo.

Y... ahí está. Mientras buscas entre el desorden, das con un sobre lleno de dinero. Parece que te ha estado esperando. Venga, ¿cómo va a darse cuenta Hrushka de que lo has cogido? Vivimos en un mundo cruel.

Coge cualquier cantidad de ₸ hasta un máximo de 6000 y ponlos en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

216.

Base militar

Te acercas a las coordenadas dadas y ves un puesto avanzado y una valla con alambre de espino. Agitas un pañuelo blanco (¿no es acaso un complemento imprescindible para todo Stalker?) y suspiras con alivio cuando el centinela baja el arma y te deja pasar.

Unos minutos después, estás dentro.

—¿Eres tú con quien hemos hablado? —Comprueba el centinela.

—Sí —respondes—. Del cuchitril de Hrushka.

—Bien —sonríe el centinela—, entra.

Pasas a la garita de guardia.

—Siéntate —dice el soldado—. Como si estuvieras en tu casa.

Te da una taza desportillada con té caliente y humeante. Le das las gracias con una inclinación de cabeza y le preguntas cuál es su relación con Hrushka.

—En realidad, ninguna —dice el soldado con una mueca—. Se puso en contacto con nosotros por radio, utilizando frecuencias comúnmente conocidas. Quería conocer el terreno. Preguntó sobre el Ojo de Moscú, la actividad mutante, las señales y todo eso. Utilizaba mucha jerga científica. Al principio simplemente era un poco difícil entender lo que decía, pero con el tiempo acabó delirando como un lunático. Murmuraba bobadas, nos contó algunas teorías conspirativas desquiciadas, se puso a leer su poesía de mierda... Nos reímos mucho. Había perdido la cabeza, obviamente.

Asientes con humor sombrío y bebes un sorbo de té.

—Sea como sea, la situación en la zona está empeorando —añade el soldado—. ¿Tienes munición para vender? Hace tiempo que no sabemos nada del cuartel general.

Puedes vender cualquier número de Cargadores por 800 ₸ cada 1.

Coge la carta de Contacto **C23** «Centinela» y ponla en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

217.

Colmillos

Colmillos, el contacto que Tvirsky recomendó, ha desaparecido. La maloliente casucha donde se suponía que vivía está vacía y la desvencijada mesa de su interior está cubierta de fusiles de madera. ¿De madera? ¿Era un traficante de armas genuino?

Sin embargo, hay una nota en la pared que dice:

«A quien visite este lugar con ansia de potencia de fuego. Demasiados mutantes alrededor. Tuve que trasladarme rápidamente. Aquí está la nueva ubicación. Venid a buscarme allí. Colmillos»

¿Rápidamente? Bueno, entonces no puede habérselo llevado todo, ¿no? Echemos un vistazo al lugar.

Actualiza tu Mapa de la Zona con la pegatina **42**. «Escondrijo de Colmillos».

Roba 4 cartas de Objeto y 1 carta de Accesorio y ponlas en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

218.

Laboratorio de química

Te acercas a las instalaciones del laboratorio y suspiras aliviado al descubrir que no ha sido saqueado mientras llegabas a él. En la Zona, nunca se sabe.

Le presentas a uno de los empollones la muestra de agua.

—Madre mía —exclama el científico mientras mira el vial de agua contaminada y lo toca con la mano embutida en un guante de goma—. Aquí dentro tenemos la tabla periódica casi entera flotando. Además de algunos elementos más de los que nadie ha oído hablar. Una gota mataría una ciudad, estoy seguro.

Hay admiración en su voz. ¿Por qué? Nunca entenderás la forma de pensar de los científicos.

—Haré algunas pruebas. Si se trata de una nueva toxina, quiero ser el primero en saberlo —aclara el cerebrito—. Dame la ubicación donde la encontraste. Puede que encuentre alguna forma de compensarte por tu esfuerzo.

Roba 2 Artefactos al azar, elige 1 y ponlo en el Alijo, descarta el otro.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

muestra de mi gratitud debería llegarte pronto».

Sin embargo, más tarde esa misma noche, recibes otro mensaje.

«¿Crees que está sufriendo?».

Guardas tu PDA. No tienes ninguna respuesta.

Coge 1 Arma de Nivel III al azar y ponla en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

208.

Esta venganza se sirve caliente

Todos los canales de comunicación de la Zona zumban con la misma noticia: el hospital ha ardido hasta los cimientos, y aún peor, el personal y los pacientes con él. Normalmente, ya habría un sinfín de suposiciones y acusaciones volando de un lado a otro, pero es de dominio público que todas las facciones de la Zona utilizaban los servicios de la instalación. Las únicas teorías que cobran más fuerza son las que implican una implosión anómala espontánea u otras causas de «fuerza mayor».

Cuando estás por la zona, te pasas a investigar las ruinas, pero no encuentras nada. Es como si el propio infierno hubiera devorado el edificio.

Solo que, junto a la choza abandonada junto al lago, descubres una lápida recién levantada y adornada con flores silvestres.

Elige al azar 2 cartas de Contacto que no sean de Contrato del Archivador de campaña y del Alijo y retíralas del juego.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

209.

Bocazas

Si tienes la pegatina del Logro «Izlom huido», lee el suceso **200**.

Si la casilla 6 de la pegatina del Logro «Dinero sangriento» está marcada, no te has enfrentado al izlom aún; elige otra ubicación.

Déjame decirte algo sobre los secretos y el vodka: no se llevan bien. Cuando lo segundo hace acto de presencia, los primeros no tardan en salir al descubierto. Ni siquiera te acuerdas, ¿verdad? Fuiste al 100 Rads a tomarte una cerveza bien fría. En pocas palabras, no era ni medianoche cuando las historias sobre el subsuelo del hospital empezaron a salir de tu boca para llegar a los oídos de los parroquianos.

Como resultado, dos hombres, unos empollones, se te acercaron con una propuesta. Tan solo tienes que dejar escapar al izlom durante tu pequeña cacería, dijeron. Ahuyéntalo, aléjalo de las garras de Valentine y déjalo vagar libremente por la Zona. Los Ecologistas desean observar a la criatura y te ofrecen un prototipo de exoesqueleto nuevo a cambio de brindarles tal oportunidad. Entonces, ¿qué dices? Puede que una oferta así no vuelva a repetirse pronto.

Marca la casilla 6 en la pegatina del Logro «Dinero sangriento».

Vuelve al Archivador de campaña.

210.

Contratistas del hospital

Trabajar en el único hospital de la Zona tiene ciertas ventajas y Valentine se asegura de que puedas disfrutarlas. Te envía la información de contacto de dos de sus contratistas externos. Ya sabes un par de cosas sobre Quiropráctico, un experimentado médico de combate que ha salvado tantos culos que se ha ganado la barra libre permanente en el bar 100 Rads. Del otro, apodado el Farmacéutico, nunca has oído hablar. Y no es de extrañar, ya que nunca antes te habías visto en la necesidad de disponer de cantidades industriales de sustancias químicas y medicamentos. Lo importante es que ofrece toda una gama de otros artículos para vender, y a buen precio.

Coge las cartas de Contacto **C21** «El Farmacéutico» y **C22** «Quiropráctico» y ponlas en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

211.

Resuelto el asunto del izlom, para bien o para mal, lo cortés sería informar a su hija del destino de su padre. O, si no tienes la conciencia limpia por lo que has hecho, lo más fácil sería simplemente permanecer en silencio y olvidarte de su existencia.

Elige una opción:

- Informas de que el izlom ha muerto (solo si tienes la pegatina del Logro «Izlom asesinado»): Lee el suceso **205**.
- Informas de que el izlom ha sido capturado por Valentine (solo si tienes la pegatina del Logro «Izlom capturado»): Lee el suceso **206**.
- Informas de que el izlom ha huido (solo si tienes la pegatina del Logro «Izlom huido»): Lee el suceso **207**.
- Informas de que no sabes qué le ha pasado al izlom y de que abandonas el caso: Marca esta ubicación como no disponible. Vuelve al Archivador de campaña.

212.

Hay pruebas que sugieren que el izlom de la zona fue una vez (y no hace mucho) un anciano que vivía cerca.

Regresa a la Guía de misiones.

213.

Has descubierto algo en el sótano del hospital. Algo de dudosa ética, por no decir otra cosa. Las explicaciones de Valentine tienen sentido... desde un punto de vista puramente lógico. Pero ¿te lo crees de verdad? ¿Confías en alguien capaz de dar tales respuestas?

Regresa a la Guía de misiones.

Si solo la casilla 1 de la pegatina del Logro «Dinero sangriento» está marcada, no has descubierto nada nuevo; elige otra ubicación.

Ni siquiera sabes qué te motivó a coger la carta sin enviar de aquel anciano. Pero ya que la tenías, ¿cómo ibas a dejar que se pudriera en el fondo de tu mochila? Decidiste hacer de cartero y sacar de la Zona esta muestra de amor paternal para llevarla hasta su destinataria en Chernihiv. Por suerte, conocías a un contrabandista bastante decente, el bueno de Topo, a quien confiarle tu noble capricho. Lo que no esperabas era una respuesta en tu PDA.

«Eres un alma bondadosa, Stalker. Por favor, avísame si averiguas algo más sobre el destino de mi padre.

No puedo expresar lo mucho que esto significa para mí, pero sí que puedo demostrarte mi gratitud. Cuídate».

La Hija Agradecida, como firmaba el mensaje, debe de tener a su disposición una potente emisora de radio. Y también una red de contactos admirable: tienes la total certeza de que no incluiste tus datos de contacto con la entrega...

Coge 1000 ₸ y ponlos en el Alijo.

Marca la casilla 1 en la pegatina del Logro «Dinero sangriento».

Si la casilla 2 de la pegatina del Logro «Dinero sangriento» está marcada, lee el suceso **204**.

Vuelve al Archivador de campaña.

204.

Mi querido monstruo

Si la Misión **C3** está marcada como no disponible, lee el suceso **211**.

Si la casilla 5 de la pegatina del Logro «Dinero sangriento» está marcada, no te has enfrentado al izlom aún; elige otra ubicación.

De lo contrario:

¿Existen las palabras adecuadas para informar a alguien de que su padre desaparecido parece haber sido víctima de un experimento horrendo que borró todo lo que le quedaba de humanidad, dejando solo una hinchada carcasa mutante que pasa ahora los días asesinando a gente inocente? ¿Qué puñetera etiqueta epistolar puede seguir uno para semejante situación? Tu único recurso es la más absoluta franqueza. Inesperadamente, la respuesta de la hija es rápida.

«Mátalo. Por el amor de Dios, ¡el dios que sea! Por mi bien, por el tuyo, por el motivo que sea que te ayude a hacerlo. Libra a lo que queda de mi padre de su miseria y yo me encargaré de que no te arrepientas».

Marca la casilla 5 en la pegatina del Logro «Dinero sangriento».

Vuelve al Archivador de campaña.

205.

El fin del sufrimiento

Tu mensaje vuelve a ser breve. «Hecho», escribes en tu PDA, haciendo una pausa para preguntarte si deberías añadir algún cliché como que lo sientes por su pérdida. Te quitas la idea de la cabeza enseguida, ya que fuiste tú técnicamente quien mató a su padre, y le das al botón de enviar.

«Gracias», responde ella. «Has hecho lo correcto».

No tienes muy claro si esa segunda frase te la ha escrito a ti o a sí misma.

Unos días después, se te acerca una cara conocida. Es uno de los chicos de Topo y tiene un paquete para ti. Que te manden una entrega directa dentro de la Zona ya es caro, pero el fusil que contiene la caja lo es aún más. Sea quien sea la hija, sin duda ha encontrado una vida mejor fuera de la Zona de la que podría haber tenido en una choza en la orilla irradiada del lago.

Coge la carta de Arma Prototipo X-17 de la caja de Misión **C3** y ponla en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

206.

No hay descanso para los perversos

Informas a la hija del izlom de que su destino ha quedado sellado y vuelve a ser una de las ratas de laboratorio de Valentine. Naturalmente, omites tu contribución. Porque quieres cobrar, ¿verdad?

«Entendido», responde ella.

«Gracias por decírmelo. Yo me encargo a partir de aquí».

A primera vista, una respuesta tranquila y serena. Pero durante un segundo, cuando llega el mensaje, la pantalla de tu PDA parece arder con un incendio descontrolado. Sacudes la cabeza y la visión desaparece. Sabes que es absurdo, pero ahora realmente cruzas los dedos para que nunca se entere de que fuiste tú quien dio la orden de capturar al mutante.

Recibir recompensas tanto de la hija del izlom como de quien lo tortura ahora... Te has llenado los bolsillos, ¿eh? ¿Y qué hay del peso de tu conciencia, Stalker?

Coge 5000 ₸ y ponlos en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Actualiza tu Mapa de la Zona con la pegatina 47. «Esta venganza se sirve caliente».

Vuelve al Archivador de campaña.

207.

Destino incierto

No tienes ni idea de cómo reaccionará la hija del izlom ante la noticia de la huida de su padre. Sí, fue ella quien te pidió que lo mataras, y lo hizo con una confianza sorprendente, pero eso solo significa que es una persona acostumbrada a dar órdenes. ¿Y las decisiones que preceden a tales órdenes? Bueno, siempre hay algunas que te parten el alma.

«Esa cosa no es mi padre», responde ella, una vez más aparentemente imperturbable. «Gracias por intentarlo. La

Diario de sucesos

200.

Cuando entras en el bar 100 Rads, se te acercan dos empollones.

Si tienes la pegatina del Logro «Asistente de investigación»:

—¡Una vez más, has acudido en nuestra ayuda, Stalker! ¡Y qué espécimen tan peculiar has liberado para que lo observemos! No te creerías la forma en que este mutante se adapta a un nuevo hábitat... Pero expresemos nuestra gratitud como es debido.

Coge la carta de Blindaje Exoesqueleto de los Ecologistas de la caja de Misión **C3** y ponla en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

De lo contrario:

Se dan cuenta de que has «liberado» al izlom en la naturaleza. Los Ecologistas agradecen la oportunidad de observar a este individuo único en un hábitat natural y desean recompensarte con una oferta única en la vida: un flamante prototipo de exoesqueleto, por un precio increíblemente bajo si te decides a comprarlo ahora.

—Lo que te pedimos es prácticamente una donación para seguir con la investigación y sus prometedores frutos.

Coge la carta de Blindaje Exoesqueleto de los Ecologistas de la caja de Misión **C3**; puedes descartar Cupones y cartas de Equipo con un valor total de 10 000 ₸ para ponerla en el Alijo. Si no lo haces, añádela al mazo de Blindaje.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al archivador de campaña.

201.

Escondite de Hiena

Hiena te trajo aquí una vez: una vieja caseta de caza poco visible con una escalera medio podrida por la que nadie se arriesgaría a subir, a menos que supiera qué peldaños utilizar... Y tú subes. Qué sorpresa, tu dinero está en otro castillo. Sin embargo, las provisiones que encuentras deberían endulzarte la decepción.

Coge 5 cartas de Objeto **Alimento** y 1 Cargador de cada tipo y ponlos en el Alijo.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

202.

Laboratorio móvil

Como de costumbre, entras en el campamento de investigación con sentimientos encontrados. Nunca sabes bien qué pensar sobre esos cerebritos. Por un lado, prefieren hablar antes de disparar, a diferencia de los demás habitantes de la Zona, y se acuerdan de bañarse más de una vez al mes. Por otra parte, todos los peores horrores que has visto en la Zona fueron creados por algún cerebrito o, como mínimo, les despiertan admiración.

—Aquí está el paquete para la señorita Valentine —dice el intendente del campamento, entregándote algo primorosamente empaquetado. Huele a cloro y a cigarrillos—. Uhm... no he podido evitar fijarme... ¿Cómo de antiguas son esas quemaduras que tienes en las manos? Estamos explorando las posibles propiedades regenerativas de la saliva de los chupasangres...

—Déjame en paz —gruñes mientras le arrancas el paquete de las manos. Sí, al final estos cerebritos no están tan mal.

Has recibido el paquete que solicitó Valentine.

Marca esta ubicación como no disponible.

Vuelve al Archivador de campaña.

203.

Correo retrasado

Si las casillas 1 y 2 de la pegatina del Logro «Dinero sangriento» están marcadas, lee el suceso **204**.